Año I w/0 REEDICION 1976

Publicación totalmente amateur, sin afán de lucro.
Tirada reducida para suscriptores y amigos.

2-3-3

1.- ORÍGENES DEL COMIC. (Primeros tiempos, los mitos: el de el hombre libre en)

Mandrake

(Hemos escogido a MANDRAKE, por considerar que, en principio, fue creado con poder para ser enteramente LIBRE)

MANDRAKE, es un héroe que por méritos propios ha alcanzado la categoría de mito en este siglo XX, tan propicio para la creación de los mismos, gracias a los grandes medios de influencia y difusión con los que ha contado y cuenta. Este héroe que lleva 40 años produciéndose y traduciéndose a todas las lenguas vivas, que ha cautivado varias generaciones de lectores, ha tenido características comunes a otros mitos. Características que hemos visto en los artículos anteriores, que hicieron de prólogo del presente; años anteriores a su creación, época ideal para el nacimiento de mitos, etc. Pero el héroe que nos ocupa, ha reunido características propias que lo han hecho «diferente» del resto. Con el presente artículo voy ha tratar de mostrar una de ellas, que creo ha influido en su aceptación mundial, a todos los niveles culturales. La característica comentada se refiere a la encarnación por parte de Mandrake, de uno de los grandes mitos de la historia de todos los tiempos, mito que es ha sido, el sueño dorado por el que el hombre ha venido luchando sin descanso desde el principio de su existencia, mito que permanece arraigado en lo más hondo del ser humano desde su creación, mito que de tanto ser, soñado, añorado y deseado, ha ido tergiversándose hasta el momento presente en que el hombre ya no sabe exactamente lo que significa ser HOMBRE LIBRE. Mandrake será poseedor, en sus principios, de ciertos atributos, que le harán acreedor al título de «hombre libre». Atributos entre los que se cuentan como más importantes: Sus poderes mágicos, y la carencia de ataduras sentimentales.

Poderes mágicos: Mandrake como el mismo se define en la primer viñeta en que aparece, es «El hombre misterio», hombre por tanto inaccesible, incomprensible e inexplicable, adjetivos que le irían muy bien a la diosa «libertad». Sobrenombre que deriva de los poderes que posee, poderes que están muy por encima de lo que normalmente se entiende por «mágico». Su mismo nombre nos da una pista sobre esto, al ser la traducción del nombre de Mandrake al español «Mandrágora», y sabido es que mandrágora es una planta que en la antigüedad le eran atribuidos grandes poderes mágicos. Estos son tales, que no podrá existir en el Universo atadura capaz de retenerlo, por ello será viajero infatigable que irá de aventura en aventura, de emoción en emoción, de continente en continente, de mundo amigo a mundo hostil, permaneciendo en cada caso, el tiempo suficiente para quitarse el polvo de su chistera, o el necesario para deshacer los entuertos existentes.

Parte del éxito obtenido por este personaje, fue debido a su carácter de ser normal con el que es fácil identificarse, sin grandes poderes o facultades físicas (de hecho no hará uso de la fuerza física más que en contadas ocasiones, a lo sumo en dos o tres en los 40 años de su existencia), pero poseedor de unos conocimientos que le harán prácticamente inaccesible e insometible, a toda la gama de trabas sociales existentes en el mundo en que vivimos, y en especial en los años de privaciones y penurias en que fue creado. A Mandrake jamás podrán serle aplicadas las restricciones de libertad emanadas de los sistemas de gobierno imperantes. Mandrake es LIBRE de adaptarse, o no, a las formas de vida establecidas, al no existir, cadena capaz de retenerle, cárcel capaz de guardarle, ni fuerza suficiente para someterle... ¡cómo podría retenerse, o someterse!, a un hombre que efectúa los siguientes prodigios: Traer del pasado a un sacerdote que había muerto varios siglos antes de Cristo, enviar telepáticamente una imagen suya a distancia, imagen capaz de hablar, destruir seres y objetos con sólo su poder mental, hacerse invisible, aparecer y desaparecer misteriosamente, obtener una proyección de los pensamientos, o de los hechos vividos de cualquier persona e incluso de él mismo, con sus poderes mentales puede volar, capaz de transformar a una persona en lo que él desee, etc., etc.

La capacidad que posee Mandrake para ser libre, queda demostrada en diferentes ocasiones, en el casi medio siglo de existencia, pero en las aventuras donde el lector mejor aprecia estas posibilidades, es en aquellas en que aparece un antagonista conocido con el nombre de «El Cobra», enemigo eterno, que una y otra vez surgirá de sus cenizas a la manera de un Ave Fénix del mal, para tratar de destruir a Mandrake, y con ello lograr imponer su poder, sometiendo al mundo a su voluntad. El Cobra es un mago que al igual que Mandrake ha estudiado en la Escuela de la Magia, pero los conocimientos allí adquiridos, son empleados por él para satisfacer su ilimitado ansia de dominio. Contrariamente a la regla general de los estudiantes de esta «catedral» de la magia, a la que para tener acceso, es necesario pasar una serie de requisitos que casi eliminan la posibilidad de que las enseñanzas allí adquiridas puedan ser empleadas de forma egoísta. Como la excepción confirma la regla, El Cobra junto con otro caso que aparece años más tarde, utilizarán los conocimientos que han obtenido, en todas sus apetencias, dejando a un lado los motivos altruistas, para los cuales se les ha capacitado con tales conocimientos. En ambos casos de excepción, los gobiernos se verán incapacitados para poder combatirlos, cuando éstos (en especial El Cobra) tratan de imponer su voluntad, siendo imprescindible la intervención de Mandrake, número uno de todas las promociones salidas de la citada Universidad, pues Mandrake y solamente él es capaz de poder combatirlos y llegar a reducirlos, al haber asimilado las enseñanzas en mayor grado que sus antagonistas, y como consecuencia sus conocimientos y poderes mentales son superiores, Confirmándonos esto, la teoría sostenida en principio, sobre el grado de libertad de Mandrake.

El espíritu de libertad con el que en sus comienzos, Mandrake fue creado, es tan grande, que teóricamente puede afirmarse que su libertad fue total. Y, digo total, porque este héroe además de poseer los conocimientos de magia ya señalados, dignos de un semidiós, estará libre durante muchos años de ese pesado lastre, del que no han sido capaces de lograr evadirse el resto de los héroes de papel que forman parte del Olimpo del Comic. Lastre que a la manera de pesada ancla dejará cierta movilidad inicial a estos héroes, pero lenta e inexorablemente los terminará fijando en un determinado punto o lugar, haciendo de estos Ulises del siglo XX unos auténticos «hogareños». Ancla que -según sea el héroe tendrá distinto nombre, así en Flash Gordon se denominará DALE, en las aventuras de Tarzán se le asignará el de JANE, para el Hombre Enmascarado será DIANA, a Superman le opondrán el de LUISA LANE, y en general recibirá el nombre popular de «novia eterna».

Supongo, que a la vista de estas últimas líneas habrá algunos lectores que se dirán que no hay derecho a que se trate a la mujer en la forma de pesado objeto, que la mujer es algo más que un objeto, no es mi intención considerar a la mujer como tal, pero la realidad es que tanto en este medio de expresión, como en todos los demás, la mujer, salvo raras excepciones, así ha sido tratada hasta no hace muchos años. El comic al ser uno de los medios de expresión que más influye y se deja influir por las sociedades en que son creados, ha reflejado cruelmente el concepto que sobre la mujer se ha tenido en los últimos decenios en la sociedad de consumo, mostrándonos descarnadamente su defecto más arraigado «el conservadurismo». Felizmente para los partidarios del «movimiento de liberación de la mujer», los años 60 han deparado sorpresas agradables con el nacimiento de BARBARELLA

LEE FALK & PHIL DAVIS

2º.- EL COMIC EN LA ACTUALIDAD

La palabra "comic" referida a las historias narradas gráficamente no me parece muy adecuada, tampoco lo es "tebeo", que se refiere a una determinada revista, ni la de historieta gráfica, pero "comic" es la palabra que se va extendiendo en nuestro culturalmente americanizado país. En el momento actual hay que hacer una división : el comic que se edita en España y el que se realiza aquí para publicarlo en el extranjero.

Hay un montón de comics en el mercado, incluso demasiados, y que estéticamente no se distinguen por su excesiva calidad. El comic de humor es casi monopolio de la editorial catalana Bruguera, que ha popularizado una especie de "gracia" a base de estacazos y golpes. Sus grandes exitos como Mortadelo, "Anacleto", "Pepe gotera", "el Botones Sacarino", han casi agotado las posibilidades de sus "dibujantes estrellas" : Ibañez y Vazquez. El comic para los más pequeños sigue siendo el campo de la editorial Valenciana que publica Pumby, las aventuras de un gato que han tenido bastante aceptación, y que es una del as pocas revistas que se pueden recomendar casi sin reservas. El comic humorístico para adultos lo explota la revista el "Papus" y la editorial Sedmay con sus "Comiciclos". El primer defecto serio que se les puede achacar es el de la repetición. Todos vuelven una y otra vez sobre los mismos tipos y "gags", buscando una continuación de los éxitos iniciales, y consiguen con su reiteración provocar el aburrimiento.

El comic de aventuras es peor que el humorístico. Los guionistas imaginan unas historias absurdas, donde cualquier parecido con la realidad es un descuido del realizador, y el resultado es un producto infantil y tontorrón. Así, se puede citar el "Capitán Trueno", que lleva apareciendo en sucesivas reediciones desde los años cincuenta, siguiendo la ruta marcada por el imperial "Guerrero del Antifaz", que también ha vuelto a reeditarse ahora, aunque, paradójicamente, en esta nueva edicción ha sido bastante censurado. El "Capitán Trueno" en sus medievales aventuras fue un precursor del turismo y que yo recuerde es el primer español que ligó con una sueca.

Puede afirmarse que ahora no hay ni un solo comic de aventuras que tenga la aceptación juvenil que en su día tuvieron estos héroes de papel.

Como el cine y el comic son dos artes paralelos, se influyen. A la moda del cine terrorífico ha seguido una proliferación de comics fantástico-macabros, que está llenando los quioscos. En cualquier puesto se encuentran colecciones de estas series, que se distinguen por una violencia gratuita, un sadismo y un mal gusto que roza lo hortera. De toda esta moda se puede salvar, por la realización y no por el contenido, la revista Vampus, que publica historietas de procedencia editorial americana, algunas de las cuales están magníficamente realizadas por dibujantes españoles como Esteban Maroto, Pepe Gonzalez (José) o José Mª Bea, por citar sólo algunos.

"SACARINO"

En resumen, que si el panorama del comic de humos era reiterativo el de aventuras es nefasto. Frente a un comic de aventuras adulto como el francés "teniente Blueberry" del dibujante Gir, o el italiano "Corto Maltese" de Hugo Pratt, el comic editado en España no puede ofrecer ahora nada que valga la pena. Hubo un magnífico intento de

(SIGUE.....)

VIENE DE LA PAG. ANTERIOR)

conseguir una revista ilustrada española, fue Trinca, que tuvo series tan extraordinarias como el "Cid" de Hernández Palacios o Haxtur del asturiano Victor de la Fuente. Pero la revista falleció "asesinada" por una mala distribución y por"presiones"aún no aclaradas.

Del comic femenino puede decirde que salvo la revista "Lily" no existe. A la lejana y reaccionaria "Florita" siguieron los cuentos de hadas y las historias románticas, que no tuvieron demasiado éxito. Todo este "mercado del corazón" fue absorbido por la fotonovela que acaparó un campo apenas desarrollado.

"EL PAPUS"

Creo que las características actuales del comic que se edita y vende en España responden a:

Un precio excesivamente caro, que se equipara al de los comics extranjeros, sin ofrecer su calidad, y sin estar proporcionados al nivel de vida del país.

Un vacío de contenido, siendo el comic totalmente evasivo y sin ningún punto de contanto con la realidad.

Una realización gráfica monótona, que no se distingue nunca por sus intentos de renovación o experimentalismo.

Y, sobre todo, porm una tendencia al monopolio, que se disputan tres editoriales importantes, con lo que al eliminar la competencia el estancamiento será total.

Un negro panprama se presenta para el comic español, que siempre fue infnatilizante, salvo algunas honrosas excepciones, y ahora resulta alienante.

DIBUJANTES ESPAÑOLES

VAMPIRELLA
Pepe Glez.

Los dibujantes españoles, muchos entre los mejores, sufren actualmente unas condiciones que les obligan a trabajar para el extranjero e incluso a emigrar. La falta de editoriales nacionales preocupadas por el comic, la falta de unos precios, por su trabajo, que les de para vivir bien, los obliga a llevar sus obras fuera del país. Es el inconveniente de una falta de preparación cultural y de un encasillamiento del comic como algo sin importancia..., y el comic la tiene, y mucha, tanto en el aspecto económico como en el social y político El dibujante cambia entonces la censura y el cocido por otra censura (editorial) y mejoras económicas. El resultado es que la libertad creativa queda siempre en manos de los directores editoriales, que a fin de cuentas son los que imponen sus gustos por se los que pagan.

Un nutrido grupo de nuestros dibujantes están considerados como lo mejor de los mejores. Así,Enric Sió ha conseguido el "Yellow Kid", que es en el mundo del comic el equivalente del "Oscar" cinematográfico. Vamos a citar a unos cuantos y sus actuales obras.

Antonio Hernández Palacios, un maestro en la concepción del dibujo y algo fuera de serie en la utilización del color, está trabajando para Francia.

ESTEBAN MAROTO

Realiza un "western" ambientado en la Guerra de Secesión con el título de "Mc Coy". El "fallecimiento" de la revista Trinca en la que publicaba "El Cid" y "Manos Kelly" le obligó a llevar sus trabajos fuera. Actualmente no publica en España. Ha conseguido el "Yellow Kid" en Lucca en 1.974.

Esteban Maroto, famoso por la serie "5 por infinito" que se publicó en fascículos, en una pésima reedición del original, está dibujando en la actualidad relatos de terror para Norteamérica y una aventura de piratas para la revista alemana Primo. No publica en España.

Pepe Gonzalez, que empezó ilustrando historietas de amor, y que siempre se ha distinguido por las bellas mujeres que dibuja, trabaja para la editorial Warren de U.S.A. Su personaje "Vampirella" es uno de los comics eróticos de más exito ; se publica en España con retoques de censura.

Carlos Gimenez, hizo famoso su personaje "Dani Futuro" que apareció primeramente en Gaceta Junior, otra de las buenas revistas españolas desaparecidas. Ha seguido con su personaje para Bélgica y Francia. Actualmente se publican sus trabajos en España, pero con la marca de propiedad de la editorial belga que tiene los derechos. Una muestra de esos "royaltis" que pagamos al extranjero por un montón de cosas, desde comics a motores.

Bielsa, otro de los grandes dibujantes desde la época del "Coyote", en el que publicaba aventuras sobre la policía Montada. Trabaja para Francia. No se publican sus trabajos en España, salvo las ilustraciones de un libro de mitología que ha sacado editorial Argos.... y es una traducción del original frances.

Victor de la Fuente, el asturiano especialista en ciencia-ficción política. Después de su magnífico "Haxtur" publicado aquí tuvo que irse a Francia, donde trabaja además para Italia. Sus trabajos no aparecen en España.

Ventura & Nieto, la pareja renovadora del dibujo de humor. En su obra "Maremagnum sacaron de protagonista a un Groucho Marx que, seguramente, gustará al original. Trabajan para Francia En España sus dibujos aparecen en la revista "El Papus, en la que su desmadre típico parece un poco suavizado.

(EXCLUSIVA)

Jesus Blasco y hermanos, el creador de "Cuto" quizás el más clásico héroe de papel español junto con el Guerrero de "El Antifaz", hace ya mucho tiempo que trabaja para Inglaterra y Francia. Una mínima parte de su trabajo aparece en España, en traducciones con la marca inglesa. Ha sacado recientemente la desfasada revista "Chio".

Alfonso Azpiri, especialista en ciencia ficción; la desaparición de " Trinca" le obligó a dibujar para Italia relatos de horror y de erotismo. Su trabajo no se publica en España.

Podríamos seguir citando nombres, pero creo que estos valen como muestra. El dibujante español tiene que buscar fuera unas posibilidades económicas que aquí no encuentra. Y a cambio de esas mejoras va a un mundo editorial algo menos cerrado que el español con lo que ya son dos las ventajas.

La principal característica de estos dibujantes es trabajar sobre encargos. Ahora que la moda es el sadismo, la violencia y el sexo es sobre esto lo que realizan, y pasan por el aro para asegurar su subsistencia. En sus ratos libres aprovechan para dibujar, para crear lo que de verdad quieren hacer. Y es precisamente este dibujo marginal, el que realizan aparte de los trabajos de encargo, el que puede dar categoría de arte a este medio de expresión tan denigrado, por infantilizante, que es el comic.

=-=-=-

ducción, comienza a notarse en una serie de pequeñas, aunque perceptibles, repeticiones y, en nuestra opinión, una cierta supeditación a las exigencias comerciales : una comercialización del producto. Una parte notable de su trabajo, puede encontrarse en las ediciones de la editorial Sedmay. Además puden mencionarse : "Por Favor", Muchas Gracias e "Historia de España, vista con buenos ojos".

El último aspecto destacable de este dibujante (al que reconocemos sus indudables méritos) es el lingüístico. Forges ha logrado dar forma a una especie ideología idiomática que ya flotaba en el ambiente. En ella se introducen tanto neologísmos (Inglés y Francés) como construcciones "curiosas y peculiares", realizadas tomando como base el castellano y algún otro idioma.

Ventura & Nieto, ya mencionados y que nos atañen de forma especial. Aparte de saber que Ventura es el de la barba, y que Nieto es el que no la tiene, puede decirse que son el impulso renovador de nuestra expresión gráfica. Por supuesto que no es la técnica a lo que nos referimos, sino la estructura y la concepción de sus historietas, que hace que se conviertan en un verdadero medio de expresión a sus servicio. El último premio recibido, que sepamos, es el del Certamen Internacional de Cine y Comic para niños de Gijón, con la historia presentada a concurso, que lleva por título, canción infantil.

EL CUBRI, también ganador -es un grupo- del Certamen de Gijón, cuya introducción en el campo de la denuncia política y social es cada vez mayor. Trbajan actualmente, entre otros, para Cambio 16 y "El Cocodrilo Leopoldo". Sus dibujos, la mayor parte de las veces, tienen un matiz de negativo fotográfico; en realidad, esta es una técnica que emplean, o por lo menos que han empleado.

Mingote, que posiblemente sea el más leido de los humoristas de la prensa nacional. Es un humorista neutral, que sin embargo logra reflejar claramente personajes de las dos grandes tendencias-izquierda y derecha- del país en sus páginas dominicales. En él, algo que es fundamental, es la expresión; esa magnífica expresión que comunica a sus personajes inflados por la soberbia, o empequeñecidos por sus complejos, y hasta inmóviles en sus convicciones. Su humor, incluso cuando denuncia, es de una benevolencia paternalista, sin extremismos, sin amenazas. Actualmente, su colaboración más conocida es la de ABC. Hace años, dirigió la revista de humor Don José.

Con estos dibujantes podemos darnos idea suficiente de como es la línea del humor político-social nacional. Por supuesto que hay muchos más, la mayoría de los cuales son buenos, pero hacer una relación de todos ellos sería un trabajo que escapa, en magnitud y extensión a las posibilidades del presente.

¡CAVIAR! ¡QUEREMOS CAVIAR!
NADA, NI QUE ESTUVIERAN SORDOS
YO CREO QUE LO QUE PASA ES QUE SE HAN MUERTO DE HAMBRE.
¡AY, SI ES QUE ESTA CONYUNTURA VA A ACABAR CON TODOS NOSOTROS COMO NOS DESCUIDEMOS!
EL CUBRI
DE "CAMBIO-16".

COLABORADORES LITERARIOS :

FAUSTINO R. ARBESU /IGNACIO DE L. SÁNCHEZ VICENTE/
JUÁN ANTONIO DE BLAS /

GRÁFICOS:

RAMÓN FERMÍN PÉREZ

Y 4º.- COMIC UNDERGROUND

El comic ha sido definido de muchas formas: Medio de comunicación, Arte (octavo), Vehículo de cultura, de alienación, etc., sin embargo el comic es sobre todo un producto social, A cada sociedad le corresponde un comic y las contradiciones se reflejan en él. Por eso al lado del comic oficial, fuertemente protegido por una industria y un capital -lo que ha permitido alcanzar resultados artísticos nada desdeñables- coexiste otro tipo de comics que no canta las excelencias de la sociedad sino que pone al descubierto sus fallos, sus vicios y sus injusticias de una forma que en ocasiones llega a ser repulsiva.

Así surge el comic underground, el comix, y lo hace en USA, lugar donde esas contradiciones sociales eran y son más fuertes, de la mano de la cultura hippy, del underground, de la contracultura, y pronto se le coloca el marchamo de porno y destructivo, de negativo. La opinión de los autores del comix es muy otra, ellos no inventan, retratan; quizá usan de una lente distorsionada, pero se limitan a retratar, a reflejar la sociedad y no es culpa suya, por supuesto, el que ésta sea pornográfica hasta el punto de basar todo su "status" en la violencia, ellos no tienen la culpa de que un rico reciba más consideraciones por parte de la ley que un pobre, ni de que un negro sea apaleado por la policía mientras a un ganster se le recuerda lo de "todo lo que diga.....", como tampoco de que el sexo se haya transformado en el último escape de una sociedad que ya no conoce otros, todo esto, por lo visto, resulta pornográfico retratarlo, pero no hacerlo, ¡paradojas de la vida!.

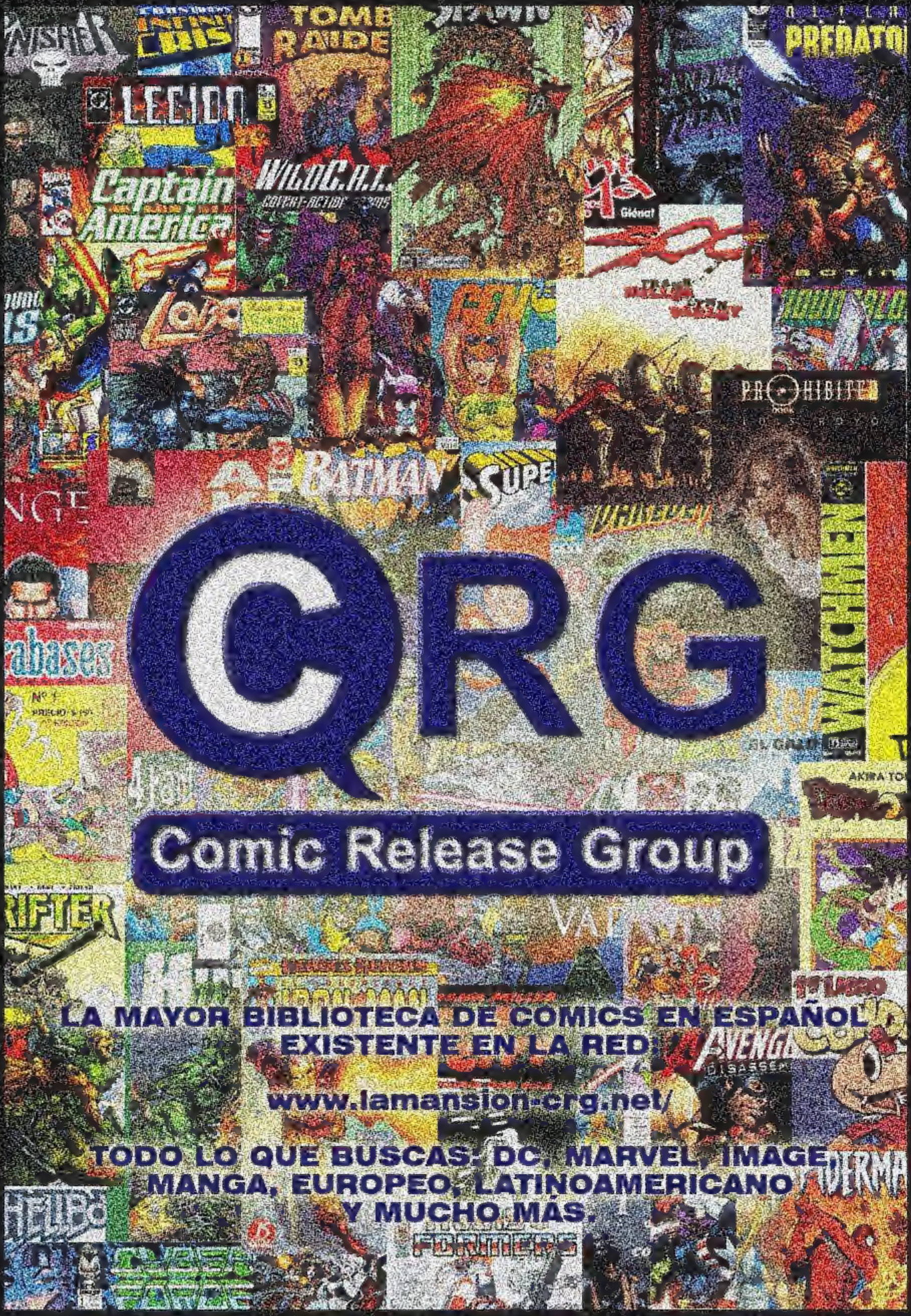
El comix es pues un fenomeno natural que, de no manifestarse sería porque un poder represivo lo impidiese, y no por falta de necesidad. Ahora bien el comix qué es en relación al comic; es intrinsecamente mejor, peor o algo distinto?. El comix debido a su planteamiento marginal y a no estar respaldado por la estructura social (Crumb tuvo que editar y vender él mismo por la calle sus primeros trabajos) está constreñido en ciertos aspectos. Una de las notas dominantes en él -hay excepciones- es el feismo de sus dibujos, sus autores dicen que de este modo logran un efecto de repulsa pero tambien puede ser debido a que el comix, por dificultades económicas, no ha logrado alcanzar la categoria artística de su pariente integrado.

El comix ha influido en el comic, así vemos como héroes ya clásicos se permiten insospechadas libertades, el actual Capitan América habría sido perseguido por Mc Harty, sin duda alguna, pero también el comix ha sufrido el zarpazo del stablisment, que, con su habilidad habitual, ha decidido unirse a él ya que no puede vencerlo. Surgen asi las lujosísimas ediciones -carísimas además- de estos personajes, el Boom Fritz, etc., con lo que un producto inicialmente revolucionario se transforma en divertimento de burguesitos bien, que juegan a revolucionarios, igual que se hizo del Ché el negocio editorial del siglo.

Por suerte no todo es oscuridad. Crumb, mientras todos sus colaboradores y allegados se enriquecen con el ya domesticado Fritz, sigue viviendo en California, ajeno a todo ese tinglado y en unas condiciones bien poco fastuosas; quizá el problema se reduzca a que Crumb sea algo tonto, sin embargo preferimos pensar que, simplemente, es honrado.

NOTAS:

Crumb no inventó nada; "grandes" de la literatura americana hubieron de imprimir y vender ellos mismos sus -algunas- obras:HEnrry Miller, Dos Passos, etc. En España existe una revista underground, STAR, su problema es que responde más a la realidad americana que a la española. No obstante es un muy loable intento.... que esperamos no se cargue muy pronto la censura.


QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.